

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS
PROSEDUR BERBASIS E-MODUL INTERAKTIF
UNTUK SISWA KELAS XI**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Gelar S-2 Program Studi Magister Pendidikan
Bahasa Indonesia**



Disusun oleh :

**DEVI PUTRI ADI TIA
NIM : 201720550211021**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Juli 2020**

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS PROSEDUR BERBASIS E-MODUL INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS XI

Diajukan oleh :

DEVI PUTRI ADI TIA
201720550211021

Telah disetujui
Pada hari/tanggal, Selasa/28 Juli 2020

Pembimbing Utama



Dr. Joko Widodo, M.Si.

Direktur
Program Pascasarjana



Prof. Akhsanul In'am, Ph.D

Pembimbing Pendamping



Dr. Hari Windu Asrini, M.Si.

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia



Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si., M.Pd.

TESIS

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DEVI PUTRI ADI TIA

201720550211021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Rabu/8 Juli 2020
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : **Dr. Joko Widodo**
Sekretaris : **Dr. Hari Windu Asrini**
Penguji I : **Dr. Daroe Iswatiningsih**
Penguji II : **Dr. Hari Sunaryo**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **DEVI PUTRI ADI TIA**
NIM : **201720550211021**
Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS PROSEDUR BERBASIS E-MODUL INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS XI** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Agustus 2020

Yang menyatakan,



Devi Putri Aditia
DEVI PUTRI ADI TIA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Berbasis E-Modul Interaktif untuk Siswa Kelas XI*. Maksud dari penyusunan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian program pascasarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang telah membantu peneliti dalam berbagai hal. Oleh karena itu, peneliti sampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

- 1) Dr. Fauzan, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan fasilitas dalam mempermudah penyelesaian tugas tesis dan kesempatan untuk menimba ilmu di kampus yang megah ini.
- 2) Aksanul In'am, Ph.D., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
- 3) Dr. Ribut Wahyu Eriyanti, M.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang.
- 4) Dr. Joko Widodo, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, selalu meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
- 5) Dr. Hari Windu Asrini, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah begitu baik, penuh kesabaran, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran demi mengarahkan penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

- 6) Seluruh dosen, staf dan karyawan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang.
- 7) Orang tua tercinta peneliti, Urip Soewito dan Yuniwati, yang telah banyak memberikan doa, dukungan, dan motivasi baik secara moral maupun materil sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
- 8) Rekan-rekan seperjuangan tercinta khususnya kelas A Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2018 yang tak henti memberikan semangat dan motivasi.
- 9) Rekan-rekan di tempat kerja yang selalu memberikan semangat di saat lelah terasa saat mengerjakan tesis.
- 10) Murid-muridku alumni kelas XII Keperawatan B yang selalu pengertian dan perhatian ketika saya harus kuliah disela-sela kewajiban saya menjadi wali kelas. Selamat ya.. Kalian semua sudah Lulus.
- 11) Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan tesis ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangsih pikiran khususnya bagi dunia pendidikan dalam lingkup jurusan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Malang, 26 April 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	x
PENDAHULUAN.....	1
KAJIAN PUSTAKA	3
Pengembangan Bahan Ajar.....	3
Teks Prosedur.....	5
E-Modul Interaktif.....	5
METODE PENELITIAN.....	7
HASIL PENELITIAN	9
Produk Bahan Ajar	9
Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar	14
SIMPULAN	17
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN	20

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Tampilan Cover Sebelum dan Sesudah Revisi</i>	12
<i>Gambar 2 Tampilan Peta Konsep Sebelum dan Sesudah Revisi</i>	13
<i>Gambar 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi</i>	13



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar.....</i>	<i>9</i>
<i>Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabel 3 Jumlah Siswa Tuntas Belajar</i>	<i>17</i>



ABSTRAK

Tia, Devi Putri Adi. Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Berbasis E-Modul Interaktif untuk Siswa Kelas XI SMK Kesehatan Adi Husada. **Dr. Joko Widodo, M.Si., Dr. Hari Windu Asrini, M.Si.**

Kekurangan jumlah bahan ajar berupa buku paket merupakan salah satu masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kekurangan buku paket tentu saja dapat menghambat proses pembelajaran dan menyebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan harapan kurikulum 2013 yang mengharapkan orientasi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pengembangan bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar yang cocok di era saat ini adalah pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi IT. Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak dapat diubah menjadi e-modul (modul elektronik). E-modul tidak hanya berisi materi melainkan dapat disisipi dengan karakteristik interaktif. Interaktif pada e-modul ini adalah pengguna dapat menjawab soal dan langsung mengetahui jawabannya, dapat mengakses video pada tautan yang disediakan. Karakteristik tersebut tidak didapatkan pada modul cetak.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif untuk siswa kelas XI dan (2) Menguji kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif yang dikembangkan.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan DDR (*Design Development Research*). Tahapan penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti menggunakan sepuluh tahap Borg dan Gall dengan beberapa penyesuaian. Tahapan tersebut dimulai dari yang dimulai dari (1) pengumpulan informasi dan penelitian awal, (2) perencanaan, (3) tahap pengembangan format awal produk, (4) uji coba produk, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir, dan (8) diseminasi dan implementasi. Data yang digunakan pada penelitian adalah data kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor yang didapat dari ahli materi, ahli IT, dan ahli praktisi terkait bahan ajar yang telah dikembangkan.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) Produk bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif ini berupa e-modul dengan tautan soal-soal interaktif. E-modul ini berformat Epub sehingga membutuhkan aplikasi E-Pub Reader untuk dapat digunakan. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk ini adalah *Sigil*. Pembuatan soal interaktif dibuat pada situs *h5p.org* dan *propprofs.com*. Bahasa yang digunakan pada e-modul adalah bahasa Indonesia baku yang komunikatif dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa menengah atas. Tulisan menggunakan *font* Times New Roman dengan ukuran 12. Produk bahan ajar terdiri dari *cover*, pramateri, materi, dan pascamateri. Pada bagian *cover* terdiri atas judul, matapelajaran, kelas, dan penulis. Pramateri berisi daftar isi, kata pengantar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan e-modul interaktif, dan video apersepsi. Pada bagian materi berisi sub-sub materi yang telah

sesuai dengan KD. Uraian materi pada setiap sub materi dilengkapi dengan peta konsep untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, pada akhir materi terdapat tautan soal interaktif yang dapat digunakan siswa untuk melatih pemahaman siswa. Terakhir, pascamateri berisi rangkuman, glosarium, dan latihan soal.

(2) berdasarkan hasil uji kelayakan produk, bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini telah terbukti layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan dari hasil angket yang didapat dari tiga validator, di antaranya ahli materi, ahli IT, dan ahli praktisi. Ahli materi memberi skor 80%, ahli IT 87,5%, dan ahli praktisi 89%. Dari ketiga hasil tersebut didapatkan rata-rata 85,5% sehingga produk yang dikembangkan telah mendapatkan predikat layak. Serta berdasarkan ujicoba lapangan yang dilakukan pada kelas XI Farmasi dengan jumlah 23 siswa didapatkan hasil 87% siswa tuntas belajar atau mendapat nilai di atas 75 (KKM).

Kata Kunci: *Pengembangan bahan ajar, e-modul interaktif, teks prosedur.*



ABSTRACT

Tia, Devi Putri Adi. Developing Interactive E-Module Procedure Texts in Lesson Materials for Class XI Students of SMK Kesehatan Adi Husada. **Dr. Joko Widodo, M.Si., Dr. Hari Windu Asrini, M.Si.**

Lack of textbooks used for teaching is one of many problems found in education in Indonesia. It hampers the learning process and makes the activity of teaching depends solely on the teacher. This deviates from Indonesia's 2013 Curriculum Framework which aims at student-centered learning process instead of the opposite. In order to solve this issue, lesson materials development is urgently needed.

In the effort of adjusting current technological development, developing the lesson materials using the most recent technology is reasonable. Modules are printed lesson materials which can be converted into digital forms (electronic modules), and e-modules have interactive characteristic. Unlike its predecessor (printed modules) that is limited only to show and tell, the interactive nature of e-modules enables the users to answer the questions given and know the right answers to their questions immediately, through the accessible videos provided in the e-modules.

This research aims to: (1) Create a product design of procedure texts as lesson materials based on interactive e-module for students of class XI and (2) Examine the validity of procedure texts as lesson materials based on interactive e-module in development.

This research uses DDR (Design Development Research) as the research method. Ten 'Borg and Gall' phases are employed in this development research, initiated by (1) collecting the information and early research, (2) planning, (3) development of primary form of product, (4) product testing (5) revising the product, (6) field testing, (7) final product revision, and (8) dissemination and implementation. The data used in this research are quantitative, and are in the form of scores obtained from a lesson materials expert, an IT specialist, and a practitioner related to the developed lesson materials.

The result of this development is as follows: (1) the product design of the procedure texts as lesson materials based on interactive e-module is the e-module that contains links of interactive questions. This e-module is developed using *Sigil* application, whereas the interactive questions are made from *h5p.org* and *propprof.com* websites. In order to access the e-module, the users are required to install *e-pub reader* application. The language used in the lesson materials is formal and communicative Indonesian, adjusted for high school students. As of the interface, the font used is Times New Roman in 12 font size, chosen based on its comfortability. The lesson materials consist of the cover, pre-lesson, the main lesson, and post-lesson. The cover consists of the title, the subject, class, and the writer. Pre-lesson comprises of table of content, introduction, learning goals, user manual for interactive e-module, and apperception videos. The main lesson part of the e-module, there are sub-lessons suited accordingly grounded from the basic competencies (*KD*). The lessons are equipped with concept maps to facilitate the

students to comprehend the lessons easily. At the end of the lesson, there is an interactive exercise that can be used by the students to test their understanding. Lastly, post-lesson contains summary, glossary, and exercises.

(2) based on the eligibility of product testing, the lesson materials used in this research is proven to be qualified to be used in learning. This is based on the survey results earned from three examiners: lesson expert, IT specialist, and a reputable practitioner. The lesson expert gave a 80% rate of validity, the IT specialist 87,5%, and the practitioner 89%. Therefore, the median from the three scores is 85,5%, resulting in the developed product as considered valid. Additionally, based on the field test of the product on 23 students of class XI Pharmacy, it is concluded that 87% of the students passed the minimum passing grade of 75 (*KKM*).

Keywords: *Lesson materials development, interactive e-module, procedure text.*



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi di Indonesia. Tujuan utama diajarkannya bahasa Indonesia di sekolah adalah peserta didik diharapkan dapat menguasai keterampilan berbahasa, di antaranya menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menguasai masing-masing kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang saat ini digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013.

Perubahan kurikulum 2006 menjadi kurikulum 2013 tentunya mengubah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered learning*). Harapan dari perubahan orientasi pembelajaran tersebut adalah mengubah siswa menjadi pembelajar mandiri. Menurut Yamin (2010:115) belajar mandiri merupakan cara belajar partisipatif dan aktif untuk mengembangkan diri tanpa terkait dengan kehadiran pendidik di kelas. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Kesehatan Adi Husada belum sepenuhnya menerapkan *student centered learning*.

Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Helmi Nur Fikri, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia di SMK Kesehatan Adi Husada. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah jumlah bahan ajar yang tersedia di sekolah terbatas. Jumlah buku paket yang disediakan sekolah hanya 80 buku sedangkan total siswa kelas XI adalah 125. Dengan demikian, buku paket tersebut hanya dapat digunakan oleh 64% siswa saja apabila digunakan dalam waktu yang bersamaan.

Keterbatasan bahan ajar ini ternyata mempengaruhi hasil capaian siswa. Sepuluh dari 23 siswa di kelas XI Farmasi belum tuntas nilai KKM (75). Dua siswa mendapat nilai 60 dan dua siswa lain mendapat nilai 65. Sedangkan, 6 siswa mendapat nilai 70. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar teks prosedur untuk mengatasi kesenjangan bahan ajar yang terjadi di dunia pendidikan. Tomlinson (1998:2) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar adalah kegiatan

yang dilakukan untuk memberikan sumber masukan yang kemudian dirancang untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar diawali dengan analisis kebutuhan siswa. Hal ini untuk mendapatkan respon dari calon pengguna tentang bahan ajar apa yang ingin mereka gunakan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan bahan ajar disebar pada 20 siswa kelas XI secara acak dengan menggunakan angket. Hasil analisis kebutuhan bahan ajar adalah sebagai berikut. 45% siswa menyatakan materi pada buku paket tidak mudah dipahami. 75% menyatakan tampilan buku paket kurang menarik. 75% siswa menyatakan perlu menggunakan bahan ajar selain buku paket. Bahan ajar yang menyenangkan menurut siswa apabila dilengkapi gambar, video, dan audio 100% siswa menyatakan setuju.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era saat ini, mendorong tergantikannya bahan ajar konvensional menjadi bahan ajar berbasis IT. Modul sebagai salah satu bahan ajar cetak kini bertransformasi menjadi bentuk digital yang dikenal sebagai e-modul (modul elektronik). Depdiknas (2017:3) mendefinisikan e-modul sebagai bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam format elektronik. Kelebihan e-modul dibanding modul cetak adalah dapat disisipi dengan gambar, video, dan soal interaktif. Dengan demikian, e-modul diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena bahan ajar tidak bersifat tekstual.

Sudah semestinya jika lembaga pendidikan mulai memanfaatkan teknologi IT dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan memanfaatkan e-modul. Terlebih di era saat ini, peserta didik identik dengan penggunaan *smartphone* dan internet. E-modul dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar di era digital karena diakses melalui perangkat elektronik. Dengan begitu, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Peluang tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis IT. Sayangnya, pemerintah belum sepenuhnya mampu menyediakan e-modul untuk pelajaran bahasa Indonesia dijenjang menengah atas. Bahan ajar elektronik yang disediakan oleh pemerintah hanya buku paket yang diubah dalam bentuk PDF.

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar teks prosedur berupa e-modul interaktif. E-modul interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Sigil* dengan format Epub. E-modul interaktif ini dapat diakses melalui perangkat elektronik yang tersambung dengan jaringan internet, baik laptop maupun *smartphone*. Pengguna e-modul sebelumnya harus memasang aplikasi *E-pub Reader* seperti *Readium*, *R2 Reader*, *Lithium*, atau *Ebook* untuk dapat membuka e-modul. E-modul interaktif disusun dengan kompetensi dasar dan indikator sesuai Kurikulum 2013. E-modul terdiri dari materi dan latihan soal. Latihan soal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah belajar menggunakan e-modul. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, peneliti menambahkan gambar, video, dan latihan soal interaktif.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah (1) menyusun produk bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif untuk siswa kelas XI dan (2) menguji kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif yang dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Pustaka yang digunakan dalam tulisan ini perlu dikaji untuk memperoleh kejelasan teori-teori yang digunakan dan menunjang dalam menelaah permasalahan-permasalahan yang diteliti. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengembangan bahan ajar, teks prosedur, dan e-modul interaktif.

Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu komponen wajib dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi, masih terdapat beberapa sekolah yang kekurangan bahan ajar sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak maksimal. Untuk meniasati hal tersebut, perlu dilakukan kegiatan pengembangan bahan ajar. Degeng & Miarso (1993:12) menyatakan pengembangan bahan ajar merupakan upaya untuk menyediakan bahan ajar yang sebelumnya belum tersedia menjadi tersedia dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran. Tomlinson (1998:2) menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar adalah kegiatan yang dilakukan

untuk memberikan sumber masukan yang kemudian dirancang untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Mistiani (2016:439) mengungkapkan pengembangan bahan ajar sebagai kegiatan merancang sebuah bahan ajar yang dinilai kurang maksimal menjadi lebih baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tahapan dalam merancang bahan ajar menurut Tomlinson (1998:98) dimulai dari (1) mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar, (2) mengeksplorasi kebutuhan materi, (3) pengajuan gagasan yang sesuai dengan pemilihan materi dan konteks bahan ajar, (4) produksi bahan ajar, (5) penggunaan bahan ajar oleh siswa, dan (6) evaluasi bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar memiliki beragam keuntungan. Howard & Major (2004:101-102) menjabarkan keuntungan mengembangkan suatu bahan ajar, antara lain (1) memungkinkan guru untuk mempertimbangkan lingkungan belajar dan mengatasi kekurangan yang terdapat pada bahan ajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, (2) guru dapat merancang materi disesuaikan dengan latar belakang siswa, (3) guru memegang kendali penuh tentang pemilihan bahan, topik, fungsi, gagasan, dan pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, dan (4) guru yang merancang sendiri bahan ajarnya dapat merespon permasalahan lokal dan internasional yang terbaru dan relevan agar menjadi bahan ajar yang lebih mudah ditangkap oleh peserta didik.

Pengembangan bahan ajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar yang masih terbatas ataupun bahan ajar yang kurang maksimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran siswa. Pada proses pengembangan bahan ajar, peneliti perlu memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa disesuaikan dengan kurikulum. Selain itu, bahan ajar yang akan dikembangkan harus dapat menjawab atau memecahkan masalah kesulitan belajar siswa pada bahan ajar yang sebelumnya. Oleh karena itu, harapan akhir suatu pengembangan bahan ajar adalah mampu meningkatkan kompetensi siswa.

Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan salah satu jenis teks nonsastra. Menurut Isodarus (2017:4) teks prosedur diartikan sebagai teks yang berisi langkah-langkah dalam melakukan perbuatan, membuat sesuatu, atau menggunakan alat. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Isodarus, Dewi, dkk. (2018:103) menjelaskan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisi informasi mengenai langkah-langkah atau suatu cara mencapai tujuan yang diinginkan. Dari kedua pendapat di atas mengenai pengertian teks prosedur maka dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks non sastra yang berisi suatu cara atau langkah-langkah melakukan perbuatan, membuat sesuatu, ataupun menggunakan alat.

Teks prosedur merupakan salah satu teks nonsastra yang diajarkan pada siswa kelas XI SMK. Materi teks prosedur pada kurikulum 2013 edisi revisi 2017 memiliki empat kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Pada KD 3.19 siswa diharapkan mampu menganalisis informasi berupa pernyataan umum dan tahapan-tahapan pada teks prosedur. KD 3.20 siswa diharapkan mampu menganalisis struktur dan ciri kebahasaan pada teks prosedur. KD 4.19 siswa diharapkan mampu merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan teks prosedur baik secara lisan maupun tulisan. KD. 4.20 siswa diharapkan mampu mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan isi, struktur, dan kebahasaan.

E-Modul Interaktif

Elektronik modul atau yang biasa disebut dengan e-modul merupakan sebuah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam format elektronik. Menurut Sugihartini & Jayanta (2017:222) elektronik modul merupakan suatu pengembangan dan mengadaptasi modul cetak yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Abidin & Walida (2017:198) yang menyatakan e-modul interaktif sebagai suatu bahan ajar yang proses penerbitannya dalam bentuk digital, tidak hanya disajikan dalam bentuk teks dan gambar, melainkan dapat memasukkan audio, video, dan *link* aktif.

Depdiknas (2017:6) menjelaskan e-modul sebagai bentuk bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu, serta penyajiannya menggunakan format elektronik. E-modul dapat juga disisipi gambar, audio, video, animasi, dan juga tautan atau *link* interaktif yang diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar. Lebih lanjut, Imansari & Sunaryantiningsih (2017:12) menyatakan e-modul interaktif sebagai suatu bahan ajar yang terdiri dari materi, metode, batasan-batasan, dan cara evaluasi yang dirancang secara menarik dan sistematis untuk mencapai kompetensi dan subkomptensi.

E-modul sebagai bahan ajar mandiri memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan modul cetak (konvensional). Menurut Wirandika, dkk. (2017:196) perbedaan antara e-modul dan modul cetak adalah format penyajiannya. E-modul membutuhkan perangkat dan aplikasi tertentu agar e-modul dapat digunakan. Aplikasi yang digunakan untuk menjalankan e-modul adalah *e-book reader*. Aplikasi ini dapat digunakan melalui gawai pengguna dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Sedangkan karakteristik interaktif pada sebuah e-modul dapat dikatakan sebagai adanya timbal balik dari peserta didik setelah membaca materi yang disajikan pada e-modul. Pengguna dapat memanfaatkan tombol-tombol interaktif pada e-modul, hal inilah yang tidak didapatkan pada penggunaan modul cetak.

E-modul interaktif memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Simamora, dkk (2018:53) kelebihan e-modul interaktif adalah (1) e-modul dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer, (2) penggunaan e-modul interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja, (3) tidak mudah lapuk atau rusak seperti modul cetak, (4) e-modul dapat disajikan dengan audio, video, dan soal-soal interaktif, dan (5) meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, mengembangkan sikap positif, dan percaya diri.

Di samping kelebihan yang terdapat pada e-modul interaktif terdapat pula beberapa kekurangannya, di antaranya (1) biaya pengembangan bahan ajar yang lumayan tinggi dan waktu yang tidak sebentar, (2) tidak semua orang dapat mengoperasikan aplikasi pembuatan e-modul, (3) guru sebagai fasilitator

membutuhkan ketekunan ketika memantau proses belajar siswa, dan (4) diperlukan perangkat seperti laptop, *smartphone*, dan komputer yang terhubung dengan internet untuk dapat mengakses e-modul interaktif yang belum semua sekolah memiliki fasilitas tersebut.

Menurut Depdiknas (2017:7) terdapat beberapa dasar yang harus diperhatikan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar e-modul interaktif di antaranya, (1) bahan ajar harus dapat menumbuhkan minat belajar siswa, (2) ditulis dan dirancang untuk siswa sehingga harus memerhatikan penggunaan bahasa harus komunikatif, interaktif, dan semi formal, (3) menjelaskan tujuan pembelajaran, (4) pola penyusunan menggunakan “belajar yang fleksibel”, (5) penyusunan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, (6) bahan ajar harus difokuskan pada pemberian latihan untuk siswa, (7) mengakomodasi kesulitan belajar siswa, (8) dibagian akhir materi diberi rangkuman, (9) dikemas untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, (10) penyusunan bahan ajar harus terdapat bagian pendahuluan, penyajian, dan penutup, (11) mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik (*feedback*), (12) menunjang *self assessment*, dan (13) terdapat mekanisme cara menggunakan serta petunjuk sebelum dan sesudah menggunakan e-modul.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development*. Borg dan Gall (2007: 49) menyatakan *R&D* sebagai jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Prosedur penelitian ini menggunakan sepuluh tahap penelitian pengembangan Borg dan Gall dengan beberapa penyesuaian. Sepuluh tahap penelitian pengembangan Borg dan Gall (2007:205-207) sebagai berikut. (1) pengumpulan informasi dan penelitian awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba produk awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba produk utama, (7) revisi produk utama, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

Penyesuaian prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan delapan tahap dengan menghilangkan tahap uji coba produk utama dan revisi produk utama. Peneliti merasa cukup dan telah mendapatkan hasil dengan meniadakan dua tahapan tersebut. Berikut ini merupakan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pada materi teks prosedur. (1) pengumpulan informasi dan penelitian awal, (2) perencanaan, (3) tahap pengembangan format awal produk, (4) uji coba produk awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk akhir, dan (8) diseminasi dan implementasi.

Terdapat dua sumber data yang digunakan, yaitu sumber data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini sumber data primer didapatkan dari hasil penilaian kelayakan bahan ajar dari ahli IT, ahli materi, dan praktisi. Sumber data sekunder didapatkan dari tanggapan dan saran dari pengguna bahan ajar setelah dilakukan tahap diseminasi dan implementasi. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor validasi ahli dan data kualitatif berupa saran perbaikan yang diberikan para ahli dan pengguna produk. Data tersebut kemudian dianalisis dengan tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (Miles & Huberman, 1985:56).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Menurut Arifin (2014:228) angket merupakan instrumen penelitian yang berisi pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data dari validator. Hasil dari lembar validasi menentukan layak tidaknya bahan ajar yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat tiga validator untuk menilai bahan ajar yang telah dikembangkan, yaitu satu ahli materi, satu ahli IT, dan satu praktisi..

Teknik analisis data dilakukan dengan cara uji validasi. Uji validasi produk dilakukan agar produk bahan ajar yang telah dikembangkan memenuhi syarat kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif. Data yang digunakan berupa skor yang didapat dari ahli materi, ahli IT, dan praktisi. Ketiga skor tersebut digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar yang telah

dikembangkan. Layak tidaknya produk dilakukan dengan cara mencocokkan hasil validasi empirik dari para ahli dengan kriteria yang telah ditentukan seperti tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Interpretasi Kelayakan Bahan Ajar

No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1	86% - 100%	Sangat layak
2	76% - 85%	Layak
3	56% - 75%	Kurang layak
4	≤ 55%	Tidak layak

Sumber: Sugiyono (2008)

Interpretasi skor diperoleh dengan cara membandingkan skor item yang didapat dari ahli dengan skor tertinggi jawaban kemudian dikalikan 100%.

$$\frac{\text{Skor item}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Produk Bahan Ajar

Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tahapan pengembangan yang dilakukan. Paparan hasil penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Temuan Informasi di Awal Kegiatan

Tahap ini dilakukan peneliti dari tanggal 4-7 November 2019 di SMK Kesehatan Adi Husada. Peneliti melakukan wawancara, observasi, dan analisis kebutuhan bahan ajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI pada materi teks prosedur, di antaranya jumlah bahan ajar terbatas dan 44% siswa belum tuntas KKM (>75). Buku paket yang tersedia di sekolah hanya 80 buku dengan jumlah siswa kelas XI adalah 125. Sehingga, buku paket hanya bisa digunakan oleh 64% siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan bahan ajar pada siswa. Peneliti menyebarkan angket kepada 20 siswa kelas XI secara acak dan didapatkan hasil sebagai berikut.

45% siswa menyatakan materi pada buku paket tidak mudah dipahami. 75% menyatakan tampilan buku paket kurang menarik. 75% siswa menyatakan perlu menggunakan bahan ajar selain buku paket. Bahan ajar yang menyenangkan menurut siswa apabila dilengkapi gambar, video, dan audio 100% siswa menyatakan setuju.

2. Perencanaan Pengembangan Produk

Tahap perencanaan dilakukan dari tanggal 11-25 November 2020. Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan penggunaan produk, siapa pengguna produk, bentuk bahan ajar yang akan dikembangkan, dan komponen-komponen produk dan penggunaannya. Tujuan penggunaan produk untuk memudahkan siswa mempelajari materi teks prosedur, memberikan pengalaman belajar baru pada siswa dengan memanfaatkan teknologi IT, dan mengatasi kekurangan bahan ajar di sekolah. Pengguna produk adalah siswa kelas XI baik SMK, SMA, maupun MA. Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa e-modul interaktif yang tidak hanya berisi materi tetapi dilengkapi gambar, video, beserta latihan soal interaktif. Komponen produk terdiri dari *cover*, pramateri, materi, dan pascamateri. Pemilihan *font* dan ukuran tulisan juga telah ditentukan. Latihan soal beserta contoh teks prosedur dipilih dan disesuaikan dengan siswa kelas XI. Bentuk latihan soal berupa soal pilihan ganda dan tipe soal Betul atau Salah. Penentuan ini telah didiskusikan dengan ahli materi, ahli IT, dan praktisi.

3. Pengembangan Format Awal Produk

Pengembangan format awal produk dilakukan selama bulan Desember 2019. Peneliti beserta para ahli dan praktisi merumuskan susunan desain e-modul interaktif. Susunan e-modul ini terdiri dari *cover*, pramateri, materi, dan pascamateri. *Cover* terdapat judul, materi, kelas, dan nama penulis. Pramateri terdiri dari daftar isi, kata pengantar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan video apersepsi. Pada bagian materi dibagi menjadi empat submateri disesuaikan dengan KD pada Kurikulum 2013. Pada tiap submateri dilengkapi dengan peta konsep bergambar supaya siswa tidak jenuh dan di akhir submateri disediakan tautan yang berisi video dan

latihan soal interaktif. Kemudian, bagian pascamateri berisi rangkuman, latihan soal, hasil latihan soal, dan daftar pustaka. Langkah selanjutnya, peneliti menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi *Sigil*. Soal-soal interaktif dibuat di situs *h5p.org* dan *propprofs.com*. Sedangkan video apersepsi menggunakan aplikasi *Vyond* dan *Powtoon*. E-modul interaktif berformat E-Pub.

4. Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk awal dilakukan pada 13 Januari 2020 dalam skala kecil maksimal 10 siswa dengan didampingi praktisi. Produk E-modul berformat E-Pub yang harus diakses menggunakan *E-Pub Reader*. E-modul memiliki kapasitas sebesar 1MB yang dapat diakses di *handphone* atau laptop. Berdasarkan hasil uji coba awal, siswa mengeluhkan ukuran huruf yang kecil sehingga siswa kurang nyaman saat membaca. Selain itu, video apersepsi tidak bisa diputar. Praktisi menyarankan untuk mengubah *cover* karena cenderung berwarna gelap dan tidak mencirikan Indonesia. Setelah itu, peneliti berdiskusi dengan ahli materi dan ahli IT untuk mendapatkan saran dan masukan untuk dijadikan acuan dalam merevisi bahan ajar.

5. Revisi Produk Awal

Perbaikan produk dilakukan selama 18 hari, dari tanggal 14-31 Januari 2020. Revisi dimulai dengan mengubah ukuran huruf yang sebelumnya 11 menjadi 12. Terkait video apersepsi yang tidak bisa diputar peneliti menyiasati dengan mengunggah video di *Youtube* kemudian melampirkan tautan pada e-modul. Sesuai saran praktisi untuk mengubah *cover*. Peneliti memilih dominasi warna biru, untuk tulisan berwarna putih, dengan gambar ikon di Indonesia beserta peta Indonesia. Adapun tampilan *cover* sebelum dan sesudah revisi terdapat pada gambar 1 berikut.

Gambar 1 Tampilan Cover E-Modul Sebelum dan Sesudah Revisi



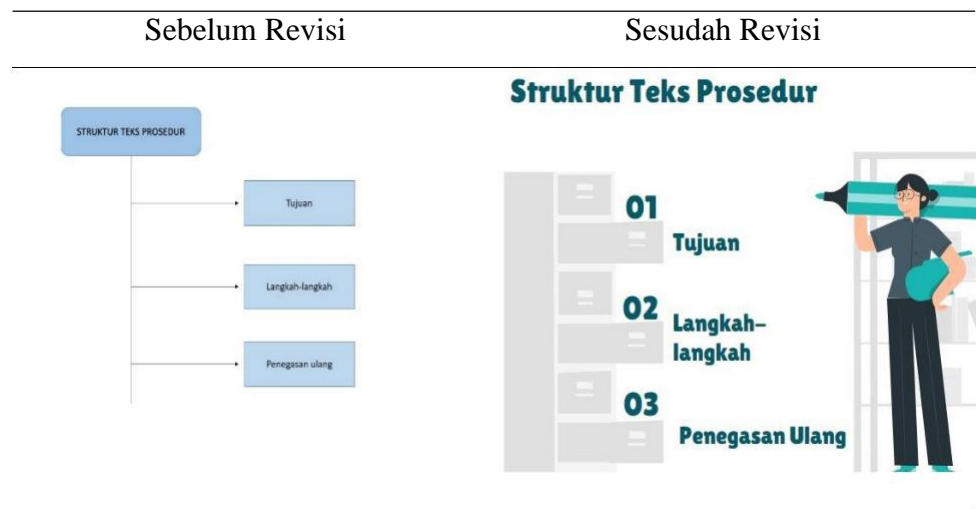
6. Uji Coba Lapangan

Pada 3 Februari 2020, peneliti mengujicobakan produk pada skala yang lebih luas. Peneliti mengambil satu kelas sampel yang berisi 23 siswa di kelas XI Farmasi. Hasil uji coba lapangan didapatkan hasil 20 dari 23 siswa mendapat nilai KKM (>75). Sehingga jumlah siswa tuntas belajar sebesar 87%. Akan tetapi, peneliti masih mendapat saran dari para ahli dan praktisi untuk memperbaiki produk.

7. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan selama 1 bulan dari uji coba lapangan. Peneliti merevisi produk sesuai saran ahli. Ahli materi menyarankan untuk mengubah peta konsep awal dengan peta konsep bergambar supaya tampilan lebih menarik. Peta konsep awal hanya berupa bentuk, garis, dan isi materi. setelah direvisi diberi penambahan gambar. Contoh tampilan peta konsep sebelum dan sesudah revisi seperti pada gambar 2.

Gambar 2 Tampilan Peta Konsep E-Modul Sebelum dan Sesudah Revisi



Ahli IT memberikan saran untuk menambah petunjuk penugasan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pengguna tentang tata cara pengerjaan latihan-latihan soal interaktif yang telah disediakan. Berikut ini tampilan sebelum dan sesudah penambahan petunjuk penugasan pada gambar 3.

Gambar 3 Tampilan Petunjuk Penugasan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<div> <div>PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL INTERAKTIF</div> <p>Apa kalian sudah siap untuk mempelajari teks prosedur pada e-modul interaktif ini? Apabila kalian sudah siap, perhatikan beberapa hal berikut memudahkan kalian belajar menggunakan e-modul interaktif berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah setiap materi dengan saksama. 2. Gunakan kamus jika kalian menemukan istilah-istilah sulit. 3. Apabila tersedia tautan aktif, klik tautan tersebut. 4. Pada setiap akhir materi disediakan tautan aktif yang berisi tes interaktif. Klik tautan tersebut, perhatikan video yang diputar dengan cermat dan jawab pertanyaan yang tersedia dengan tepat. 5. Pastikan kalian tersambung dengan internet saat akan menekan tautan tersebut. 6. Kalian dapat mengukur seberapa paham kalian dengan materi yang telah kalian pelajari melalui soal interaktif tersebut. Apabila skor kalian mencapai 75 ke atas, lanjutkan ke materi selanjutnya. Apabila skor kalian masih kurang dari 75 pelajari kembali materi yang belum kalian pahami. <p>Selamat Belajar</p> </div>	<div> <div>PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL INTERAKTIF</div> <p>Sebelum kalian mempelajari materi teks prosedur pada e-modul interaktif ini, bacalah petunjuk penggunaan e-modul interaktif berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan instalasi aplikasi e-pub reader pada perangkat kalian. Kalian dapat menggunakan aplikasi Readium, E-Pub Reader, GHP Reader, dan lain-lain. 2. Kalian dapat menggunakan handphone atau laptop. 3. Pastikan kalian tersambung dengan internet. 4. Pada bagian samping e-modul terdapat daftar isi berupa sub materi. Bagian tersebut memudahkan kalian menuju materi yang akan kalian pelajari. </div> <div> <div>PETUNJUK PENUGASAN E-MODUL INTERAKTIF</div> <p>Apa kalian sudah siap untuk mempelajari teks prosedur pada e-modul interaktif ini? Apabila kalian sudah siap, perhatikan beberapa hal berikut ini untuk memudahkan kalian belajar menggunakan e-modul interaktif berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bacalah setiap materi dengan saksama. 2. Gunakan kamus jika kalian menemukan istilah-istilah sulit. 3. Apabila tersedia tautan aktif, klik tautan tersebut. 4. Pada setiap akhir materi disediakan tautan aktif yang berisi tes interaktif. Klik tautan tersebut, perhatikan video yang diputar dengan cermat dan jawablah pertanyaan yang tersedia dengan tepat. 5. Pastikan kalian tersambung dengan internet saat akan menekan tautan tersebut. 6. Kalian dapat mengukur seberapa paham kalian dengan materi yang telah kalian pelajari melalui soal interaktif tersebut. Apabila skor kalian mencapai 75 ke atas, lanjutkan ke materi selanjutnya. Apabila skor kalian masih kurang dari 75 pelajari kembali materi yang belum kalian pahami. <p>Selamat Belajar</p> </div>

8. Diseminasi dan Implementasi Produk

Diseminasi dan implementasi produk dilakukan setelah produk mendapat predikat minimal layak dari ahli materi, ahli IT, dan praktisi. Produk

disebarkan ke forum MGMP Bahasa Indonesia SMK Kota Malang. Terdapat 9 pengguna yang telah mengirimkan respon terkait penggunaan produk. 100% pengguna menyatakan materi pada e-modul interaktif telah sesuai dengan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran. Untuk tingkat keterbacaan 88,9% pengguna menyatakan ukuran huruf dan pemilihan *font* telah sesuai. Terkait penggunaan video, gambar, dan soal interaktif 100% pengguna menyatakan efektif untuk digunakan. Sedangkan nilai yang diberikan pengguna dari skala 1 untuk nilai terendah dan 10 untuk nilai tertinggi, 5 pengguna memberikan nilai 9 dan 4 pengguna memberikan nilai 8.

Hasil Uji Kelayakan Produk

Hasil uji kelayakan produk ini menjabarkan hasil penilaian dari para ahli terkait bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Terdapat tiga ahli, di antaranya ahli materi, ahli IT, dan ahli praktisi. Ahli materi dan ahli IT yang dipilih adalah dosen yang berkompeten pada bidangnya. Praktisi juga sebagai mitra peneliti adalah guru bahasa Indonesia di SMK Kesehatan Adi Husada. Peneliti menyerahkan produk yang telah dikembangkan beserta angket penilaian bahan ajar kepada para ahli.

Berikut akan disajikan paparan dari hasil penilaian ahli materi terhadap produk e-modul interaktif yang telah dikembangkan. Terdapat tiga aspek yang dinilai, yakni aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa. Aspek materi mencakup kesesuaian materi dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, sajian materi sistematis, kejelasan uraian materi, kecukupan soal, dan runtutan soal. Aspek pembelajaran mencakup persepsi, rangkuman materi, latihan soal, kejelasan petunjuk penggunaan dan petunjuk penugasan. Pada aspek kebahasaan mencakup bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa, kejelasan penggunaan bahasa, dan bahasa yang komunikatif. Dari ketiga aspek tersebut didapatkan skor 80% dengan predikat layak.

Adapun kritik dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Menambahkan referensi

Dari hasil validasi, peneliti harus menambah sejumlah referensi atau contoh teks prosedur yang lebih dekat dengan kehidupan siswa jenjang menengah atas. Harapannya, dapat menambah wawasan siswa.

2) Menambahkan soal

Peneliti perlu menambah jumlah soal dan membuat soal tipe HOTS.

3) Menambah gambar pada peta konsep

Peta konsep terkesan biasa saja. Lebih baik diberi gambar supaya menarik.

Selanjutnya akan dipaparkan hasil penilaian dari ahli IT. Terdapat tiga aspek yang dinilai, di antaranya aspek grafis, aspek operasional program, dan animasi. Aspek grafis meliputi ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan huruf, komposisi warna, efektivitas penggunaan gambar, efektivitas penggunaan video, dan efektivitas soal interaktif. Pada aspek operasional program meliputi e-modul mudah digunakan, link video interaktif mudah digunakan, kemudahan akses e-modul. Pada aspek animasi meliputi kesesuaian video dan gambar dengan materi, efektivitas video dan gambar, gambar dan video memudahkan siswa memahami materi, dan video dan gambar menarik minat siswa. Dari ketiga aspek tersebut didapatkan skor 87,5% dengan predikat sangat layak.

Ahli IT tidak hanya memberikan skor pada e-modul interaktif yang telah dikembangkan. Saran dan kritik diberikan ahli IT untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada e-modul interaktif. Adapun kritik dan saran dari ahli IT adalah sebagai berikut.

1) Menambah Petunjuk Penugasan

E-modul awal hanya berisi petunjuk penggunaan perlu ditambah dengan petunjuk penugasan agar peserta didik tidak bingung.

2) Video tidak bisa dimainkan

Video apersepsi tidak bisa dimainkan. Perlu disiasati agar video dapat dimainkan oleh siswa.

Praktisi adalah Yuliana Agustina, S.Pd., Gr., selaku guru bahasa Indonesia di SMK Kesehatan Adi Husada dengan pengalaman mengajar selama 5 tahun. Terdapat tiga aspek yang dinilai oleh praktisi, yaitu aspek materi, aspek

pembelajaran, dan aspek bahasa. Aspek materi meliputi tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan KD dan indikator, kelengkapan materi, kejelasan materi. Pada aspek pembelajaran meliputi membuat siswa berpikir kritis, membuat siswa belajar mandiri, dan membuat siswa antusias belajar. Pada aspek kebahasaan mencakup bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa, kejelasan penggunaan bahasa, dan bahasa yang komunikatif. Dari ketiga aspek tersebut maka didapatkan rata-rata 89% dengan predikat sangat layak.

Praktisi tidak hanya memberikan skor pada e-modul interaktif yang telah dikembangkan. Saran dan kritik diberikan praktisi untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada e-modul interaktif. Adapaun kritik dan saran dari praktisi adalah sebagai berikut.

1) Menambahkan tipe soal esai

Peneliti perlu menambahkan tipe soal esai karena pada KD 4.19 dan 4.20 masuk dalam ranah kreatif di mana siswa diharapkan dapat memproduksi teks prosedur.

2) Mengubah cover

Cover awal cenderung gelap serta tidak ada ciri Indonesia.

3) Video tidak bisa dimainkan

Video apersepsi tidak bisa dimainkan. Perlu disiasati agar video dapat dimainkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli didapatkan hasil kelayakan bahan ajar yang disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar

No.	Penilai	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maksimum	Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
1	V1	72	90	80%	Layak
2	V2	76	80	87,5%	Sangat layak
3	V3	49	55	89%	Sangat layak
Rata-rata				85, %	Layak

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa bahan ajar mempunyai tingkat kelayakan dengan skor rata-rata 85,5%, yang artinya bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif layak digunakan. Walaupun bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang layak tetapi masih terdapat beberapa koreksi, masukan, dan saran untuk perbaikan produk bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan di kelas XI Farmasi dengan total 23 siswa, 20 siswa tuntas belajar dengan mendapat nilai KKM (>75). Sehingga 87% siswa dinyatakan tuntas belajar. Sedangkan 3 siswa belum mencapai nilai 75 dengan total 13%. Berikut ini akan ditampilkan persentase siswa tuntas belajar, yaitu siswa yang mendapat nilai KKM (>75) pada tabel 3.

Tabel 3 Jumlah Siswa Tuntas Belajar

	Jumlah	Persentase
Tuntas	20 siswa	87%
Tidak Tuntas	3 siswa	13%

Sebelum menggunakan e-modul dari 23 siswa di kelas XI Farmasi terdapat 10 siswa yang nilainya masih di bawah KKM (<75). Setelah menggunakan e-modul interaktif terjadi peningkatan nilai siswa yang mencapai KKM. Hanya 3 siswa yang belum mencapai KKM.

SIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif untuk siswa kelas XI dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Produk bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul ini terdiri dari *cover*, *pramateri*, *materi*, dan *pascamateri*. Video *apersepsi* dibuat menggunakan aplikasi *Vyond*. Pada bagian akhir sub-sub materi terdapat tautan soal video interaktif yang dibuat pada laman *h5p.org* dan *www.proprofs.com*. Soal interaktif bertipe pilihan ganda dan pilihan betul atau salah. Sedangkan untuk pembuatan e-modul peneliti menggunakan aplikasi *Sigil*. Bahasa yang

digunakan pada bahan ajar menggunakan bahasa baku yang komunikatif. Adapun untuk keterbacaannya, tulisan menggunakan ukuran 12 dengan *font* Times New Roman, yang dirasa tidak terlalu kecil yang dapat membuat siswa tidak nyaman saat membaca. E-modul interaktif ini berformat Epub, sehingga ketika akan mengakses pengguna harus menggunakan aplikasi E-Pub Reader. E-modul ini diakses pengguna melalui laptop maupun *smartphone*, kapan saja dan di mana saja. Kapasitas e-modul interaktif ini sebesar 1Mb. Kapasitas ini tidak terlalu besar penyimpanannya apabila digunakan melalui *smartphone* maupun laptop.

2. Kelayakan bahan ajar teks prosedur berbasis e-modul interaktif berdasarkan hasil validasi para ahli dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh persentase sebesar 80%, yang artinya produk layak digunakan. Hasil analisis data dari ahli IT memperoleh persentase 87,5% dengan predikat sangat layak. Hasil analisis dari praktisi sebesar 89% dengan predikat sangat layak. Dari ketiga nilai tersebut didapatkan nilai rata-rata 85,5% dengan predikat layak. Serta berdasarkan ujicoba lapangan yang dilakukan pada kelas XI Farmasi dengan jumlah 23 siswa didapatkan hasil 87% siswa tuntas belajar atau mendapat nilai di atas 75 (KKM).

Daftar pustaka

- Abidin, Z., & El Walida, S. (2017). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya 2017: Peranan Matematika dan Sistem Informasi di Era Big Data untuk Menunjang Perkembangan Iptek di Indonesia, Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya. Hal. 197-202. ISBN 978-602-14413-1-2.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Borg and Gall. (2007). *Research Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Depdiknas. (2017). *Panduan praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017*. Jakarta: Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dewi, P. C., dkk. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur*

- Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2).
- Howard, J., & Major, J. (2004). *Guidelines for Designing Effective English Language Teaching Materials*. The TESOLANZ Journal, 12(10).
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). *Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 2(1).
- Isodarus, P. B. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Sintesis: Jurnal Ilmiah Kebudayaan , 11(1).
- Miles, M.B. & Huberman A.B. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. California:Sage Publication, Inc.
- Mistiani. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IX SMPK Mardi Wiyata Malang*. Jurnal Nosi 4(3), 438-447.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research*. In: Handbook of Research on Educational Communications and Technology (pp. 141-150). Springer, New York, NY.
- Simamora, A. H., Sudarma, I. K., & Prabawa, D. G. A. P. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Pendidikan Undiksha*. Journal of Education Technology, 2(1).
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 14(2).
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tomlinson, Brian. (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: CUP.
- Widodo, C.S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wirandika, K. D. S. A., Agustini, K., Si, S., Si, M., & Sindu, I. G. P. (2017). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Mata Pelajaran Perakitan Personal Computer Kelas X TKJ di SMK TI Bali Global Singaraja*. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1)
- Yamin, M. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jambi: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN



Tesis (Devi Putri) 1

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umm.ac.id

Internet Source

3%

2

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

☐ Off

Exclude bibliography

☐ On

Exclude matches

< 2%



LEMBAR VALIDASI AHLI IT

A. Pengantar

Validasi ahli IT yang dimaksudkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil pengukuran yang diberikan ahli IT, dijadikan masukan bagi peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli IT untuk mengisi angket di bawah ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, peneliti haturkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom pilih nilai (0-5) secara objektif.
2. Pedoman pengisian angket adalah sebagai berikut.
 - Skor 5 jika: sangat baik/ sangat layak/ sangat sesuai/ sangat menarik/sangat mengerti/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
 - Skor 4 jika: baik/ layak/ sesuai/ menarik/ mengerti/ bermanfaat/ memotivasi
 - Skor 3 jika: cukup baik/ cukup layak/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
 - Skor 2 jika: kurang baik/ kurang layak/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang mengerti/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
 - Skor 1 jika: sangat kurang baik/ sangat kurang layak/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mengerti/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi.
3. Selain memberikan skor sesuai dengan pilihan di atas, Bapak/Ibu juga dimohon untuk memberikan komentar, kritik, dan saran dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan peneliti.

C. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Imam Fajar Subandi W.S., S.Kom.
NIK : 072017 138
Pendidikan : S1-Teknik Informatika
Alamat : Jl. Gatot Kaca Niwen Sidorahayu Wagir, Kab. Malang
Pengalaman Kerja: 5 Tahun
Instansi Kerja : SMK Kesehatan Adi Husada

D. Angket

Komponen-komponen angket antara lain: (1) Aspek materi, (2) aspek pembelajaran, dan (3) aspek kebahasaan.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Pilihan Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Keefektifan Desain Layar	1. Ukuran huruf pada bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.					✓
		2. Pemilihan huruf atau <i>font</i> pada bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.					✓
		3. Komposisi warna tulisan terhadap latar telah sesuai				✓	
		4. Narasi yang ditampilkan mudah dipahami pengguna				✓	
		5. Keefektifan penggunaan gambar untuk memperjelas materi					✓
		6. Keefektifan penggunaan link soal interaktif untuk memperjelas materi					✓
		7. Keefektifan penggunaan video apersepsi					✓
2.	Kemudahan Pengoperasian Program	1. Bahan ajar e-modul ini mudah digunakan				✓	
		2. Tautan yang tersedia dapat digunakan secara efektif				✓	
		3. Bahan ajar berupa e-modul ini dapat diakses dengan mudah.			✓		
3.	Konsistensi	1. Konsistensi tata letak					✓
		2. Konsistensi kata, istilah,					✓

		2. Tulisan mudah dipahami					✓
5.	Animasi	1. Video dan gambar sesuai dengan materi				✓	
		2. Fungsi video dan gambar efektif					✓
		3. Video dan gambar memudahkan siswa dalam memahami materi				✓	
		4. Video dan gambar menarik minat siswa dalam belajar				✓	
	Total				76		

Malang, 9 April 2020

(Imam Fajar Subandi WS. S.Kom)



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

Validasi ahli materi yang dimaksudkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil pengukuran yang diberikan ahli materi, dijadikan masukan bagi peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi untuk mengisi angket di bawah ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, peneliti haturkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom pilih nilai (0-5) secara objektif.
2. Pedoman pengisian angket adalah sebagai berikut.
 - Skor 5 jika: sangat baik/ sangat layak/ sangat sesuai/ sangat menarik/sangat mengerti/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
 - Skor 4 jika: baik/ layak/ sesuai/menarik/ mengerti/ bermanfaat/ memotivasi
 - Skor 3 jika: cukup baik/ cukup layak/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
 - Skor 2 jika: kurang baik/ kurang layak/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang mengerti/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
 - Skor 1 jika: sangat kurang baik/ sangat kurang layak/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mengerti/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi.
3. Selain memberikan skor sesuai dengan pilihan di atas, Bapak/Ibu juga dimohon untuk memberikan komentar, kritik, dan saran dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan peneliti.

C. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Yuliana Agustina, S.Pd., Gr.
NIK : 201502 137
Pendidikan : S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Jalan Raya Wagir RT 4,RW 2 Desa Mendalan Wangi Kec.
Wagir Kab Malang
Pengalaman Kerja : 5 Tahun
Instansi Kerja : SMK Kesehatan Adi Husada Malang

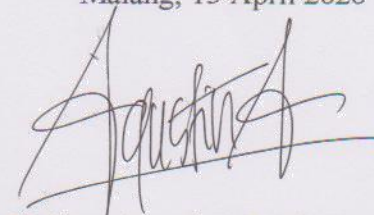
D. Angket

Komponen-komponen angket antara lain: (1) Aspek materi, (2) aspek pembelajaran, dan (3) aspek kebahasaan.

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Pilihan Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek materi	1. Materi yang diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					✓
		2. Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kebenaran konsep					✓
		4. Materi yang disajikanurut dan sistematis				✓	
		5. Kejelasan uraian materi				✓	
		6. Kemudahan memahami materi				✓	
		7. Kecukupan contoh yang disertakan				✓	
		8. Runtutan soal yang disajikan				✓	
2.	Aspek Pembelajaran	1. Kesesuaian KD dengan tujuan pembelajaran				✓	
		2. Pemberian apersepsi			✓		
		3. Terdapat rangkuman materi			✓		
		4. Terdapat latihan dan evaluasi materi				✓	
		5. Kejelasan petunjuk penggunaan latihan dan evaluasi akhir				✓	
		6. Terdapat respon terhadap jawaban (<i>Feedback</i>)				✓	
		7. Cakupan materi (konseptual dan praktis)			✓		

		dalam latihan dan evaluasi akhir					
3.	Aspek Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓	
		2. Kejelasan penggunaan bahasa				✓	
		3. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	Total		72				

Malang, 13 April 2020



Yuliana Agustina, S.Pd., Gr.

LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTIKI

A. Pengantar

Validasi ahli praktisi yang dimaksudkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil pengukuran yang diberikan ahli praktisi, dijadikan masukan bagi peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli praktisi untuk mengisi angket di bawah ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini, peneliti haturkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom pilih nilai (0-5) secara objektif.
2. Pedoman pengisian angket adalah sebagai berikut.
 - Skor 5 jika: sangat baik/ sangat layak/ sangat sesuai/ sangat menarik/sangat mengerti/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
 - Skor 4 jika: baik/ layak/ sesuai/menarik/ mengerti/ bermanfaat/ memotivasi
 - Skor 3 jika: cukup baik/ cukup layak/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup mengerti/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
 - Skor 2 jika: kurang baik/ kurang layak/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang mengerti/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
 - Skor 1 jika: sangat kurang baik/ sangat kurang layak/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mengerti/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi.
3. Selain memberikan skor sesuai dengan pilihan di atas, Bapak/Ibu juga dimohon untuk memberikan komentar, kritik, dan saran dengan menuliskannya pada kolom yang telah disediakan peneliti.

C. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Muhammad Helmy Nur Fikri, S.Pd.
NIK : 201505 140
Pendidikan : S1 Sarjana Pendidikan
Alamat : Jalan Jombang Gang 1 nomor 64B. Kec. Klojen, Kota Malang.
Pengalaman Kerja : 5 tahun mengajar Bahasa Indonesia
Instansi Kerja : SMK Kesehatan Adi Husada

D. Angket

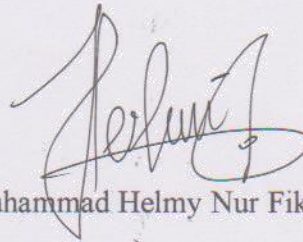
Komponen-komponen angket antara lain: (1) Aspek materi, (2) aspek pembelajaran, dan (3) aspek kebahasaan.

No.	Indikator Penilaian	Pilihan Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	E-modul ini mempermudah Bapak/Ibu dalam mengajar.					✓
2.	E-modul ini membuat peserta didik berpikir kritis.				✓	
3.	E-modul ini tepat digunakan untuk siswa kelas XI SMK.					✓
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca.					✓
5.	E-modul ini memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.					✓
6.	Tingkat kesesuaian gambar dan materi pada e-modul.				✓	
7.	Penggunaan e-modul membuat peserta didik antusias dalam belajar.				✓	
8.	Materi pada e-modul dijabarkan secara lengkap.				✓	
9.	Uraian materi pada e-modul mudah dipahami.				✓	
10.	E-modul ini sistematis pada setiap komponennya.					✓
11.	E-modul memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.				✓	
Total		49				

Saran:

1. Perlu ditambah dengan soal esai karena dari beberapa latihan soal interaktif yang disediakan hanya pilihan ganda.
2. Perlu disiasati ketika peserta didik tidak memiliki akses internet.

Malang, 2 Maret 2020



Muhammad Helmy Nur Fikri, S.Pd.

DAFTAR NILAI HASIL UJI COBA LAPANGAN

(Siswa Kelas XI Jurusan Farmasi)

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-Test
1.	AMANDA OKTAVIA	70	85
2.	AMELIA NANDASARI	75	80
3.	AUREL INDIES RHAYYA	75	85
4.	CHINDI FARERA	80	90
5.	DEA CHOLIFATUL ARIMBI	85	95
6.	DEA EKA FITRI	65	75
7.	DEVI ERVIANA	75	85
8.	DEVINA ANREFA PUTRI WARDANI	75	80
9.	EUODIA GLORIA FRISKA WEOL	80	90
10.	EVA ANGGRAENI	60	65
11.	FAHYUNI SUJIASIH	70	80
12.	FARITA WINDARI	70	75
13.	FAULITA PUTRI ANGGRAINI	75	85
14.	FAUSTINE VALLERIA	65	80
15.	KARISMA PUTRI NURAIDA	75	80
16.	MELANI SAFIRA PAMELLA	75	80
17.	MOKCAMAD WIKO EKO SAPUTRO	60	70
18.	MUZAKKI ALAM SYAH	70	70
19.	NOVALIA ANINDYA PUTRI	80	85
20.	PINGKI USFIATUN NADIYAH	70	80
21.	PIN'KY OCTAVIANI SAFITRI	75	80
22.	RINTA ARYA NING TYAS	70	80
23.	SALSABILA AMELIA	75	85